5+
1-4



SAULE COGNEUR
Jeu



Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

BUT DU JEU

Récupérer les bagages de Harry Potter et de Ron Weasley dans les branches en furie du saule cogneur en utilisant rien d'autre qu'une voiture volante ! Le plus rapide gagne !

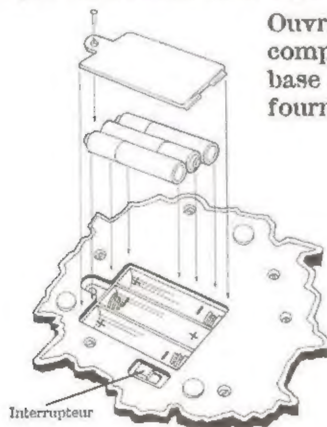
CONTENU DU JEU

- 1 saule cogneur (22 éléments)
  - 1 base
  - 1 tronc
  - 1 section de branches
  - 1 branche supérieure
  - 12 petits rameaux
  - 3 rameaux moyens
  - 3 gros rameaux
- 4 voitures volantes
- 12 bagages
  - 4 hiboux
  - 4 valises
  - 4 paquets de livres

Retirez tous les éléments de l'emballage et comparez-les à la liste du contenu.

INSTALLATION DES PILES

Ce jeu fonctionne avec 3 piles LR6 (AA) (non fournies).



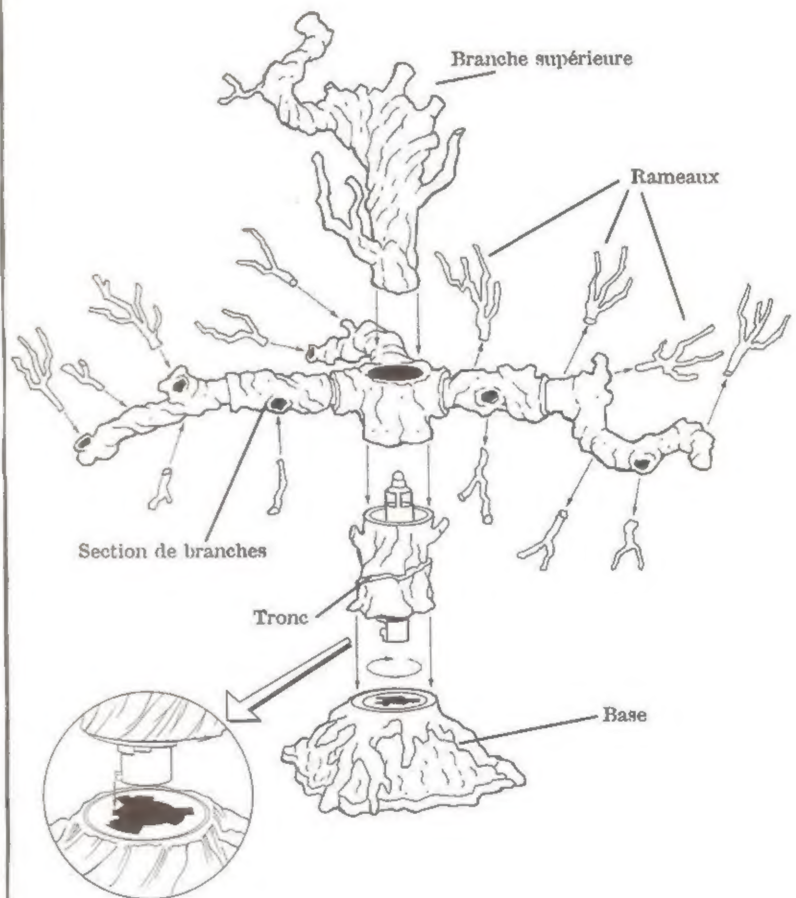
Ouvrez le couvercle du compartiment des piles sous la base à l'aide d'un tournevis (non fourni).

Insérez les piles comme illustré. Respectez le sens des polarités «+» et «-».

Refermez le couvercle du compartiment et serrez la vis.

Utilisez des piles alcalines car elles durent plus longtemps.

INSTALLATION



Placez la base du saule au milieu de la surface de jeu.

Insérer le tronc dans la base, en faisant correspondre la languette du tronc avec la fente de la base, jusqu'à ce que le tronc s'emboîte parfaitement dans la base. Une fois le tronc inséré, tournez-le de nouveau pour que son contour soit de niveau avec la base.

Glissez la section de branches dans la tige qui dépasse en haut du tronc.

Emboîtez la branche supérieure dans la section de branches.

Insérez les rameaux dans les différentes cavités du saule. Plus vous mettez de rameaux, plus le jeu sera difficile !


Facile


Difficile

Les trois branches principales de la section de branches sont articulées. Pour un jeu facile, positionnez les branches principales vers l'extérieur et dirigez les rameaux vers les côtés. Pour rendre le jeu plus difficile, repliez les branches vers le haut.

REMARQUE : ne pas plier les trois branches principales complètement vers le haut car cela pourrait gêner le mouvement de l'arbre, surtout si vous utilisez des rameaux.


Facile


Difficile

Pour actionner le saule : positionnez l'interrupteur sous la base à la position «1» (marche), et appuyez sur le **bouton marche/arrêt** sur le côté de la base. Après un délai de 3 secondes, le saule commencera à tournoyer et à bouger ses branches principales. Si ce n'est pas le cas, consultez la section «Problèmes et solutions» ci-dessous.

Laissez l'arbre faire au moins un tour complet pour vérifier que les branches ne se gênent pas les unes les autres en tournant. Si c'est le cas, appuyez de nouveau sur le bouton marche/arrêt pour arrêter le saule, et ajustez les branches qui posent problème avant de reprendre le jeu.

Remarque : Si vous laissez tourner le saule pendant 4 minutes sans que personne n'appuie sur le bouton marche/arrêt, le saule se mettra en **mode veille** et s'arrêtera. Tant que l'interrupteur reste positionné sur «marche», il suffit d'appuyer sur le bouton marche/arrêt pour réactiver l'arbre.

Tournez l'interrupteur à la position «0» (arrêt).



Chaque joueur choisit une voiture volante et prend un bagage de chaque type.

Le jeu peut maintenant commencer.

NIVEAU DE JEU FACILE OU DIFFICILE

Chacune des variantes expliquées ci-après peut se jouer en mode facile ou difficile.

Lorsque vous appuyez une fois sur le bouton marche/arrêt, le jeu se met par défaut en mode facile. Un délai de 3 secondes s'écoulera avant que le saule ne commence à bouger.

Si vous n'appuyez pas de nouveau sur le bouton marche/arrêt pendant ce laps de temps, le jeu restera en mode facile.

Le **mode facile** est le mode de jeu le plus élémentaire. L'arbre bougera lentement et régulièrement, facilitant ainsi le suivi du mouvement des branches.

Pour passer en **mode difficile**, appuyez sur le bouton marche/arrêt une deuxième fois pendant le délai de 3 secondes. En mode difficile, le mouvement des branches est rapide, irrégulier et imprévisible.

Si vous ne relâchez pas le bouton marche/arrêt pendant le délai de 3 secondes, le jeu passera du mode facile au mode difficile, et vice versa. Vous avez 3 secondes pour choisir – une fois que le saule commence à bouger, il reste dans le dernier mode sélectionné pour toute la partie. Lorsque le saule bouge, appuyez sur le bouton marche/arrêt pour l'arrêter.

Il faut sélectionner le niveau de difficulté souhaité au début de chaque partie.

RÈGLES DU JEU

Le jeu du saule cogneur a trois variantes : Course contre la montre, Un de chaque, J'attrape tout.

COURSE CONTRE LA MONTRE

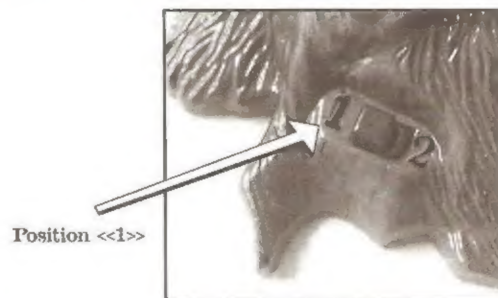
Le nombre de joueurs est illimité, et chacun joue à tour de rôle. Le but est de récupérer tous les bagages accrochés dans le saule cogneur à l'aide de sa voiture volante en un minimum de temps.

Placez le saule assemblé au centre de la surface de jeu, et donnez-lui la forme de votre choix.





Décidez du nombre bagages à placer dans le saule et répartissez-les dans les branches. Veiller à bien accrocher chaque bagage par sa poignée ou son crochet.



Placez le sélecteur de jeu situé sur le côté de la base à la position «1».

Lorsque le premier joueur est prêt, appuyez sur le bouton marche/arrêt. À ce stade, vous pouvez sélectionner le niveau facile ou difficile pour déterminer le mouvement du saule (voir la section «Niveau de jeu facile ou difficile» ci-dessus).

Dès que l'arbre commence à bouger, le premier joueur essaie de récupérer les bagages accrochés aux branches uniquement à l'aide de sa voiture volante. Pour cela, il tient sa voiture volante par la poignée constituée par le nuage gris qui sort du pot d'échappement, et il la fait circuler entre les branches. À l'aide de l'antenne de la voiture, il essaie de décrocher chaque bagage des branches.





Remarque : Attention de ne pas lâcher un bagage ou de ne pas en faire tomber un de l'arbre. Si vous le faites, vous devrez le replacer sur sa branche pendant que l'arbre bouge. Il peut être replacé à la main (il n'est pas obligatoire d'utiliser sa voiture volante). C'est la pénalité lorsqu'on décroche un bagage de l'arbre sans utiliser correctement sa voiture volante.

Lorsque le premier joueur a décroché tous les bagages, appuyez de nouveau sur le bouton marche/arrêt.

L'arbre indique le temps mis par le premier joueur à récupérer tous les bagages en faisant retentir le klaxon d'une voiture. Plus il y aura de coups de klaxon, meilleur sera le score.

On peut également jouer seul en essayant de battre son propre score. Il suffit de raccrocher les bagages et de sélectionner le mode facile ou difficile à l'aide du bouton marche/arrêt. À plusieurs, les bagages sont remis en place, et chaque joueur essaie de battre les scores des joueurs précédents.

UN DE CHAQUE

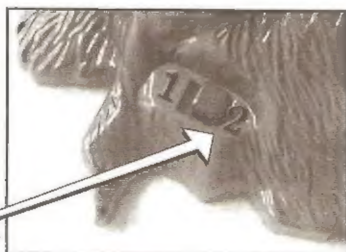
De 2 à 4 joueurs peuvent jouer à cette variante, et tout le monde joue en même temps. Le but est d'être le premier à décrocher un bagage de chaque type.

Placez le saule au centre de la surface de jeu et donnez-lui la forme de votre choix.

Chaque joueur accroche un bagage de chaque type aux branches du saule (1 hibou, 1 valise, 1 paquet de livres).

Remarque : Veillez à bien répartir les bagages.

Placez le sélecteur de jeu à la position «2».



Position <<2>>

Appuyez sur le bouton marche/arrêt et sélectionnez le mode facile ou difficile (voir la section «Niveau de jeu facile ou difficile» ci-dessus).

Les joueurs jouent en même temps. Chacun essaie de décrocher un bagage de chaque type à l'aide de l'antenne de sa voiture.

Remarque : Attention de ne pas faire tomber de bagage de l'arbre. Si vous le faites, vous devrez le replacer pendant que le saule bouge.

Le premier joueur qui réussit à récupérer un bagage de chaque type appuie sur le bouton marche/arrêt pour arrêter l'arbre. C'est le gagnant de la partie.

J'ATTRAPE TOUT

De 2 à 4 joueurs peuvent jouer à cette variante, et ils jouent en même temps. Chacun essaie de récupérer le maximum de bagages dans l'arbre. Celui qui réussit gagne.

Placez le saule assemblé au centre de la surface de jeu et donnez-lui la forme de votre choix.

Répartissez tous les bagages dans l'arbre.

Placez le sélecteur de jeu à la position «2».

Appuyez sur le bouton marche/arrêt et sélectionnez le mode facile ou difficle (voir la section «Niveau de jeu facile ou difficile» ci-dessus).

Les joueurs jouent en même temps, l'objectif étant d'essayer de récupérer un maximum de bagages.

Remarque : Attention de ne pas faire tomber de bagage de l'arbre. Si vous le faites, vous devrez le replacer pendant que le saule bouge.

Une fois que le dernier bagage a été décroché, appuyez sur le bouton marche/arrêt pour arrêter le saule.

Chaque joueur compte les bagages qu'il a récupérés. Celui qui en a le plus gagne.

RÈGLE FACULTATIVE : COMPTE LES POINTS !

Valises = 3 points   Hiboux = 2 points   Livres = 1 point

PROBLÈMES ET SOLUTIONS

Si le saule cogneur ne se met pas en marche, procédez aux vérifications suivantes :

Vérifiez que les piles sont insérées dans le bon sens.

L'arbre doit être complètement assemblé pour fonctionner. Assurez-vous que le tronc et les branches sont bien connectés. Si le saule ne tourne toujours pas, démontez l'arbre et rassemblez-le complètement.

Vérifiez que l'interrupteur est à la position «1» et appuyez sur le bouton marche/arrêt.

Si le saule ne fonctionne toujours pas, il est peut-être nécessaire de remplacer les piles. Suivre les instructions ci-dessus.

Si le saule cogneur bouge lentement, éteignez-le et remettez-le en marche pour relancer le moteur. S'il continue de fonctionner lentement, c'est que les piles sont faibles et qu'il faut les remplacer.

Si les branches s'entremêlent, retirez quelques rameaux. Si le problème persiste, abaissez les branches principales pour qu'elles ne gênent pas.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES

- Ne pas recharger des piles non-rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usagées dans un conteneur réservé à cet usage.